

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum, strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan pembelajaran, maka strategi diartikan pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>12</sup>

Sedangkan menurut Wina Sanjaya pengertian strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.<sup>13</sup> Hartono juga menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah cara atau taktik yang digunakan guru dan siswa agar tercipta proses pembelajaran.<sup>14</sup> Salah satu cara mengembangkan bahan ajaran pada siswa dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat. Baradja M.F dan Werkanis menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan sistem mengajar yang memudahkan guna mentransferkan nilai-nilai kepada anak didik. Berdasarkan pendapat yang disampaikan para ahli mengenai konsep

<sup>12</sup> Mardiah Hayati dan Nurhasnawati, *Op. Cit.*, hlm. 37

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Op. Cit.*, hlm. 126

<sup>14</sup> Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafala, 2008, hlm. 11

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

strategi pembelajaran yang disampaikan dapat dibedakan dalam berbagai aspek aspek yaitu:

- a) Strategi pembelajaran dapat dikatakan sebagai perencanaan pengajaran yang diaktualisasikan dalam proses belajar mengajar.
- b) Strategi pembelajaran merupakan metode yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pengajaran.
- c) Strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar dimana modelnya hamper menyerupai satuan pelajaran.

Newman dan logan mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

- a) Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasikan dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
- b) Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
- c) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah yang akan ditempuh sejak titik awal sampai sasaran.
- d) Mempertimbangkan dan menetapkan tolak ukur dan patokan ukuran untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Mardia Hayati dan Nurhasnawati, *Op. Cit.*, hlm. 38

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan uraian di atas telah tergambar bahwa penggunaan strategi dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri sesuai dengan harapan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu disusun strategi yang cocok agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

## 2. Strategi Permainan The Webs

Strategi the webs adalah permainan kelompok yang berbentuk jaringan yang mana akan membuat siswa lebih akrab dan mengenal satu dengan yang lain. Selain itu, kepedulian terhadap teman dan pelajaranpun akan lebih meningkat. permainan the webs ini juga merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran dimana siswa bekerja sama, sehingga siswa memiliki peran dan arah tujuan yang jelas pada tugas mereka, dapat meningkatkan konsentrasi siswa, dapat melatih kecepatan daya pikir siswa, membuat siswa menjadi aktif dan semangat.<sup>16</sup>

Adapun langkah-langkah dari permainan the webs sebagai berikut:

- a) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok
- b) Guru meminta siswa berbaris dengan jarak yang kurang lebih 20 cm.
- c) Guru memberi pertanyaan yang telah dipersiapkan dan digantung pada tali rafia.
- d) Siswa memasang tali rafia di tubuh mereka. Masing-masing siswa terikat dengan siswa lainnya.

<sup>16</sup>Sigit Setyawan, *Loc. Cit*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Guru memberi batas waktu untuk melaksanakan permainan. Guru memberi aba-aba mulai. Siswa mulai membaca soal dan berdiskusi, soal mana yang akan diselesaikan terlebih dahulu.
- f) Siswa menyelesaikan soal dan mengangkat tangan jika selesai menjawab soalnya. Guru mengecek soal yang telah dijawab siswa.
- g) Guru memotong tali jika siswa menjawab soal dengan benar.
- h) Siswa menyelesaikan soal berikutnya dengan bekerja sama. bagi siswa yang sudah terlepas dari ikatan tali boleh membantu teman lain yang sedang mengerjakan soal.
- i) Bagi kelompok yang berhasil bebas dari semua ikatan tali maka kelompok itulah yang menjadi pemenangnya.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Permainan The Webs

Adapun kelebihan dari strategi the webs yaitu:

- a) Membuat siswa lebih akrab dan mengenal satu dengan yang lainnya.
- b) Kepedulian terhadap teman dan pelajaran akan lebih meningkat.
- c) Semangat atau motivasi para siswa akan lebih meningkat.
- d) Meningkatkan konsentrasi siswa
- e) Melatih kecepatan daya pikir siswa
- f) Dapat menjalin kerjasama yang bagus antar sesama anggota kelompok

Adapun kekurangan dari permainan the webs yaitu:

1. Membutuhkan ruangan yang lebih luas.
2. Kecurangan yang mungkin muncul seperti siswa memotong sendiri talinya tanpa sepengetahuan guru.
3. Suasana sedikit ramai

Kecurangan mungkin saja terjadi dalam setiap permainan seperti siswa memotong sendiri tali rafia nya. Untuk mengatasi hal itu terjadi



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maka guru harus melakukan penambahan peraturan seperti setiap jawaban harus dikumpulkan kepada guru sebelum tali dipotong. Dengan demikian setiap tali yang terpotong tanpa sepengetahuan guru akan ketahuan di akhir game.<sup>17</sup>

#### 4. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau daya penggerak dari subjek untuk melakukan suatu perbuatan dalam suatu tujuan.<sup>18</sup> motivasi juga merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.<sup>19</sup>

Motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energy atau kekuatan dalam melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Motivasi juga dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain, motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah energy aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seorang yang tampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan ada tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus terpuaskan.<sup>20</sup>

<sup>17</sup>Sigit Setyawan, *Op. Cit.*, hlm. 206

<sup>18</sup> Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007, hlm. 73

<sup>19</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, hlm.

<sup>20</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 308

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu keinginan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.<sup>21</sup> Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan dan pengalaman.<sup>22</sup> Secara garis besar terbagi atas dua yaitu motivasi intrinsik dan ada motivasi ekstrinsik.<sup>23</sup>

a) Motivasi intrinsik

Yang di maksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu di rangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tanpa ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk di bacanya. Semangat dalam menjawab soal-soal yang diberikan guru, aktif bertanya di dalam kelas, semangat dalam membaca materi pelajaran, kemudian kalau di lihat dari segi tujuan kegiatan yang di lakukan nya( misalnya kegiatan belajar), maka yang di maksud dengan motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.

Sebagai contoh konkret, membaca pelajaran terlebih dahulu, memiliki keingintahuan yang tinggi, dapat mempertahankan pendapatnya. *Intrinsic motivations are inherent in the learning*

<sup>21</sup> Hamzah B. Uno, *Op. Cit.*, hlm. 6

<sup>22</sup> Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2006, hlm. 80

<sup>23</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rajawali Pers, 2004, hlm. 92

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*situations and meet pupil-needs and purposes.* Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga di katakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktifitas belajarnya.

#### b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji temannya. Contohnya belajar demi memperoleh materi yang akan diajarkan, belajar demi menghindari hukuman, belajar demi meningkatkan gengsi sosial, belajar demi memenuhi persyaratan kenaikan kelas, belajar karena ingin mencapai cita-cita yang diimpi-impikan.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:<sup>24</sup>

- a) Memberi angka, yang dimaksud dengan memberi angka adalah sebagai symbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar siswa.
- b) Hadiah, yaitu memberi sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan atau cendra mata.

<sup>24</sup>Sardiman, *Op. Cit.*, hlm. 92

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Kompetisi, yaitu persaingan yang dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa agar mereka bergairah dalam belajar.
- d) Ego-Involvement yaitu menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
- e) Memberi ulangan, yaitu para siswa akan lebih giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan itu juga merupakan sarana motivasi.
- f) Pujian, yaitu apabila siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

Motivasi berperan dalam belajar karena motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

- a) Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya kegiatan siswa. Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal.
- b) Pembelajaran yang termotivasi pada hakekatnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada diri siswa.
- c) Pembelajaran yang termotivasi menurut kreativitas dan imajinasi guru untuk berupaya sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.

- d) Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan mendayagunakan motivasi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan upaya pembinaan disiplin kelas. Masalah disiplin kelas dapat timbul karena kegagalan dalam menggerakkan motivasi belajar.
- e) Penggunaan asas motivasi merupakan sesuatu yang esensial dalam proses belajar dan pembelajaran. Motivasi menjadi salah satu faktor yang turut menentukan pembelajaran yang efektif.

Siswa yang termotivasi dalam belajarnya dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku yang menyangkut minat, ketajaman, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajarnya menampakkan keengganan, merasa cepat bosan dan berusaha untuk menghindar dari kegiatan belajar.

Jadi motivasi menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar siswa. Motivasi menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan belajar yang efektif. Motivasi belajar merupakan proses yang memberikan semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah dan bertahan lama.<sup>25</sup> Motivasi belajar seorang siswa bisa saja berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Karena bisa jadi ada siswa yang termotivasi belajarnya

<sup>25</sup> Agus suprijono, *Cooperative Learning*, Surabaya: Pustaka Belajar, 2009, hlm. 162

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena janji yang diberikan orang tuanya. Seperti akan diberikan hadiah apabila mendapat rangking pertama.

## 5. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi menurut sardiman sebagai berikut:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat. Dalam artian motivasi bisa dijadikan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b) Menentukan arah perbuatan kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisakan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.<sup>26</sup>

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan Nampak melalui kesungguhan untuk terlibat di dalam proses belajar, antara lain nampak melalui keaktifan dalam bertanya, mengemukakan pendapat, menyimpulkan pelajaran, mencatat, membuat resume, mempraktekan sesuatu, mengerjakan latihan-latihan dan evaluasi sesuai dengan tuntutan pembelajaran.<sup>27</sup> Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas bila motor tidak ada, maka aktifitas tidak akan terjadi dan jika motornya lemah,

<sup>26</sup>Sardiman, *Op. Cit.*, hlm. 84-85

<sup>27</sup>Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2008, hlm. 180

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maka aktivitas yang terjadipun akan lemah pula. Motivasi berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh murid yang belajar itu sendiri. Bila seseorang sedang belajar menyadari yang hendak dicapai berguna baginya, maka motivasi belajar akan muncul dengan kuat.<sup>28</sup>

## 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Perubahan-perubahan yang dilakukan oleh manusia untuk dapat menyesuaikan dan akhirnya untuk mendapatkan kepuasan dinamakan dinamika. Tugas guru dalam memberi motivasi anak ialah mengingat adanya dinamika anak dan membimbing dinamika anak.<sup>29</sup> Berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung pada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu dapat kita bedakan menjadi 2 golongan. Pertama faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri (faktor individual), dan kedua faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa belajar. Terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak dan bakat anak.<sup>30</sup>

Muhibbin syah juga menambahkan bahwa baik buruknya situasi proses belajar mengajar dan tingkah pencapaian hasil proses instruksional itu pada umumnya bergantung pada faktor-faktor yang meliputi:<sup>31</sup>

- a) Karakteristik siswa
- b) Karakteristik guru

<sup>28</sup> Mudassir, *Psikologi Pendidikan*, Pekanbaru: STAI Nurul Falah, 2015, hlm. 95

<sup>29</sup> Mustaqim dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm.

72

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, hlm. 14

<sup>31</sup> Muhibbin syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008, Edisi Revisi, hlm. 248

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Interaksi dan metode
- d) Karakteristik kelompok
- e) Fasilitas fisik
- f) Mata pelajaran
- g) Lingkungan alam sekitar

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan secara garis besar faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi dalam dua kategori. Yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktoreksternal (dari luar diri). Namun kondisi tersebut tentunya berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Termasuk didalamnya adalah cara belajar siswa.

## **6. Hubungan Strategi Permainan *The Webs* dengan Motivasi Belajar IPA**

Siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh strategi belajar yang diterapkan oleh guru.<sup>32</sup> Guru diharapkan mampu menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Slameto bahwa proses belajar mengajar efektif dan efisien dapat tercapai apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik dan tepat. Strategi belajar di perlukan untuk mencapai hasil belajar yang semaksimal mungkin.<sup>33</sup>

<sup>32</sup>*Ibid.*, hlm. 133

<sup>33</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 74



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Dari paparan diatas dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan strategi permainan the webs. Memperoleh cara yang tepat dalam peningkatan motivasi belajar untuk menghubungkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan strategi the webs. Berdasarkan *Encyclopedia aof Educationl research* dalam Hamalik siswa dikatakan termotivasi dalam belajar apabila merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Menetapkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir
2. Memperbesar perhatian siswa
3. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri.
4. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu
5. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
6. Memberikan pengalaman yang tidak mudah di peroleh dengan cara lain membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

**B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lilik Dwi Wahyuni UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2013 dengan judul penelitian “ *Keektifan Model Pembelajaran Jaring Laba-Laba (WEBBED) Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman di SMAN 2 Makassar* . Keterampilan menulis karangan bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri Makassar mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan setelah menerapkan model pembelajaran jaring laba-laba, siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

telah mampu untuk menulis sebuah karangan bahasa Jerman. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata yakni sebesar 59,69 yang sebelumnya hanya sebesar 45,58 dengan analisis bahwa terdapat 9 siswa memperoleh nilai tertinggi, yakni 89 yang sebelumnya tak seorangpun siswa yang memperoleh nilai tersebut dan hanya 2 siswa memperoleh nilai terendah, yakni 39. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah diberlakukannya model Jaring Laba-Laba (*Webbed*), siswa XI IPA 1 SMA 2 Makassar telah mampu menulis karangan sederhana bahasa Jerman dengan baik.<sup>34</sup>

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmانيar (2015) dengan judul “ *Pengaruh Model Pembelajaran Jaring Laba- Laba (Webbed) Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognisi Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Makassar*”. Berdasarkan hasil analisis Terdapat pengaruh positif model pembelajaran jaring laba-laba (*webbed*) terhadap peningkatan kemampuan kognisi anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi Makassar. Artinya bahwa kemampuan kognisi anak yang menggunakan model pembelajaran jaring laba-laba (*webbed*) lebih tinggi daripada kemampuan kognisi anak yang tidak menggunakan model pembelajaran jaring laba-laba.<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Lilik Dwi Wahyuni UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2013 dengan judul penelitian “ *Keektifan Model Pembelajaran Jaring Laba-Laba (WEBBED) Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman di SMAN 2 Makassar*.”

<sup>35</sup> Rahmانيar (2015) dengan judul “ *Pengaruh Model Pembelajaran Jaring Laba- Laba (Webbed) Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognisi Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Makassar*”.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Kerangka Berfikir

Permainan *the webs* ini dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual. Melalui permainan *the webs* suasana belajar siswa akan menyenangkan, jika suasana belajar menyenangkan maka secara tidak langsung akan meningkatkan motivasi belajar siswa terutama motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu motivasi yang di gunakan dalam penelitian ini lebih banyak terlihat di motivasi ekstrinsik sebagaimana terdapat dibawah ini:

**Tabel 2.1 Indikator Motivasi yang Digunakan Adalah Sebagai Berikut :**

No	Indikator
1	Mendapatkan hadiah dari guru
2	Fokus ketika guru menyampaikan materi didepan kelas
3	Mau menyimpulkan materi di depan kelas tanpa ditunjuk oleh guru
4	Semangat dalam menjawab soal-soal yang diberikan pada permainan <i>the webs</i>
5	Merespon dan senang menjalankan tugas belajar dikelas
6	Semangat membaca serta memahami materi sebelum diperintah oleh guru
7	Aktif berpartisipasi didalam kegiatan kelompok
8	Mempunyai catatan yang lengkap terkait materi pembelajaran
9	Memberikan tanggapan terkait pertanyaan yang diajukan oleh guru
10	Aktif bertanya di dalam kelas

Oleh sebab itu penulis berfikir bahwa dengan menggunakan strategi permainan *the webs* ini dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## **D. Indikator Keberhasilan**

### **1. Indikator Kinerja**

#### **a. Aktivitas Guru**

Adapun indikator aktivitas guru dengan penerapan strategi permainan the webs adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok.
- b. Guru meminta siswa berbaris dengan jarak yang kurang lebih sama sekitar 20 cm.
- c. Guru memberikan pertanyaan yang telah disiapkan pada tali raffia. Siswa memasang tali raffia pada tubuh mereka. Masing-masing siswa terikat dengan dua siswa lainnya.
- d. Guru memberi aba-aba mulai. Siswa mulai membaca soal dan berdiskusi, soal mana yang akan diselesaikan pertama kali.
- e. Guru memeriksa jawaban soal ketika siswa ada yang telah mengangkat tangan.
- f. Guru akan memotong tali jika siswa menjawab soal dengan benar.
- g. Guru menyuruh siswa untuk melanjutkan menjawab soal berikutnya dengan bekerja sama.
- h. Guru meminta siswa yang sudah terlepas dari ikatan untuk membantu teman nya menjawab soal yang masih terikat tali.
- i. Guru mengumumkan pemenang nya.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**b. Aktivitas Siswa**

Adapun indikator aktivitas siswa dengan penerapan strategi permainan the webs adalah sebagai berikut :

- a. Siswa bergerak menuju kelompok nya masing-masing.
- b. Siswa berbaris sesuai yang diperintahkan guru.
- c. Siswa mulai memasang tali rafia pada tubuh nya masing-masing.
- d. Siswa mulai menjawab soal ketika guru telah memberi aba-aba untuk mulai.
- e. Siswa mengangkat tangan jika soal telah selesai dijawab.
- f. Siswa akan bebas dari ikatan tali jika soal yang dijawab itu benar.
- g. Siswa melanjutkan soal berikutnya.
- h. Siswa yang sudah terlepas dari ikatan membantu teman lain yang masih terikat untuk menjawab soal.
- i. Kelompok yang terbebas duluan maka itulah yang menjadi pemenang nya.

**c. Indikator Motivasi**

Berdasarkan jenis-jenis motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang menetapkan dalam kajian teori sebelumnya maka peneliti menetapkan indikator motivasi siswa adalah :

- a. Mendapatkan hadiah dari guru
- b. Fokus ketika guru menyampaikan materi didepan kelas
- c. Mau menyimpulkan materi di depan kelas tanpa ditunjuk oleh guru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Semangat dalam menjawab soal-soal yang diberikan pada permainan the webs
- e. Merespon dan senang menjalankan tugas belajar dikelas
- f. Semangat membaca serta memahami materi sebelum diperintah oleh guru
- g. Aktif berpartisipasi didalam kegiatan kelompok
- h. Mempunyai catatan yang lengkap terkait materi pembelajaran
- i. Memberikan tanggapan terkait pertanyaan yang diajukan oleh guru
- j. Aktif bertanya di dalam kelas

**E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoretis di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah” jika strategi permainan the webs ini diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam akan meningkat”.